FRANCAIS

THE BLUES BROTHERS

Cette fiche comporte les instructions de chargement et les commandes du jeu THE BLUES BROTHERS. Pour obtenir des instructions complètes sur le déroulement du jeu, veuillez vous reporter au manuel. Nous avons essayé de tirer partie au maximum des capacités de chaque ordinateur, mais pour des raisons techniques, le joueur pourra trouver des différences de jeu par rapport à la notice ou à la boite. La version Amstrad CPC/CPC+ ne contient ni le mode 2 joueurs, ni la possibilité d'entrer dans les pièces. **Attention: la disquette/cassette ne doit jamais être enlevée du lecteur .**

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMIGA

AMIGA 1000 512Ko

Allumez l'écran, puis l'ordinateur, et insérez la disquette KICKSTART (1.2 ou version ultérieure) dans le lecteur interne DF0:. L'AMIGA lit le système interne sur cette disquette, et vous demande la disquette WORKBENCH. Vous êtes dans la phase d'installation commune à tous les AMIGA.

AMIGA 500+, 500, 2000, 3000, 1000

(dont la phase précédente a parfaitement fonctionné).

Insérez la disquette *The Blues Brothers* à la place de la disquette WORKBENCH dans le lecteur principal. Le jeu se charge automatiquement.

ATARI ST

ATARI 520ST, 1040ST, STE, MEGA STE, MEGA ST2, MEGA ST4 (équipés du TOS en ROM)

Vérifiez que l'ordinateur est bien éteint et qu'aucune cartouche n'est connectée. Insérez la disquette *The Blues Brothers* dans le lecteur, allumez l'écran puis l'ordinateur. Le jeu se charge automatiquement.

La disquette de jeu peut être utilisée indifféremment avec un lecteur simple-face ou bien avec un lecteur doubles-faces.

IBM PC & Compatibles

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

IBM PC, XT, AT, PS1, PS2 ou compatibles. Tandy 1000, 3000. IBM 512 K RAM. Cartes graphiques Hercules, CGA, EGA ou VGA (jeu en 16 couleurs). Carte sonore AdLib ou buzzer. Lecteur de disquette 51/4 ou 31/2. DOS 2.0 ou version ultérieure.

INSTALLATION DU JEU

Allumez l'écran et l'ordinateur, puis insérez la disquette MS/DOS (ou PC/DOS) dans le lecteur interne (A). L'ordinateur lit le système d'exploitation sur cette disquette, puis affiche A>.

Retirez la disquette système du lecteur, puis insérez la disquette (disquette 1 pour la version 5 1/4) *The Blues Brothers* dans le même lecteur. Pour lancer le jeu, tapez **BLUES <ENTER>**.

Si le DOS se trouve sur disque dur, une fois celui-ci chargé, insérez la disquette de jeu. Tapez **A:**, et lorsque l'ordinateur affiche A>, tapez **BLUES <ENTER>**.

Pendant le chargement du jeu, vous accédez à un menu. Cet écran vous permet de préciser la configuration de votre ordinateur. Vous devez entrer E si vous possédez une carte VGA ou EGA, et C si vous possédez une carte CGA, Hercules ou Tandy. Pour la version 5 1/4, l'ordinateur vous informe quand insérer les différentes disquettes.

INSTALLER LE PROGRAMME SUR DISQUE DUR

Le jeu comporte un programme intégré qui vous permet de copier la disquette sur disque dur. Insérez la disquette (disquette 1 pour la version 5 1/4) dans le lecteur A, et tapez **A: <ENTER>**.Tapez **HDBLUES <ENTER>**. Le programme va automatiquement créer un sous-répertoire appelé BLUES et va copier tous les fichiers. Une fois tous les fichiers copiés, vous serez dans le répertoire BLUES. Tapez **BLUES <ENTER>** pour lancer le jeu.

COMMODORE C64

Disquette: Sur Commodore 128, vérifiez qu'il n'y a pas de cartouche dans l'ordinateur. Allumez l'écran, le lecteur et l'ordinateur. Insérez la disquette dans le lecteur et tapez **GO64 <RETURN>**, puis **LOAD "*",8,1 <RETURN>** .Sur Commodore 64 et SX64, vérifiez qu'il n'y a pas de cartouche dans l'ordinateur. Allumez l'écran, le lecteur et l'ordinateur. Insérez la disquette dans le lecteur et tapez **LOAD "*",8,1 <RETURN>** .

Cassette: Sur Commodore 128, vérifiez qu'il n'y a pas de cartouche dans l'ordinateur. Allumez l'écran, le lecteur et l'ordinateur. Insérez la cassette dans le lecteur, tapez **GO64 <RETURN>**, puis appuyez sur **C=** et **RUN/STOP** simultanément. Sur Commodore 64 et SX64, vérifiez qu'il n'y a pas de cartouche dans l'ordinateur. Allumez l'écran, le lecteur et l'ordinateur. Insérez la cassette dans le lecteur et appuyez **C=** et **RUN/STOP** simultanément.

AMSTRAD CPC 464, 664, 6128, 464+, 6128+

Disquette: Allumez l'écran, puis l'ordinateur. Insérez la disquette de jeu, et tapez **RUN "BLUES" <RETURN>**. **Cassette:** Allumez l'écran, puis l'ordinateur. Appuyez sur CTRL et ENTER. Insérez la cassette dans le lecteur puis appuyez sur PLAY.

COMMANDES

	Amiga	Atari ST	PC	C64	CPC
Musique On/Off	F2	F2	F2	/	Menu
Effets sonores On/Off	F3	F3	F3	/	Menu
Quitter le jeu	F5	F5	F5	Q	Q
Passer d'un personnage à l'autre (mode 2 joueurs)	F7	F7	F7	Barre espace	/
Pause	F10	F10	F10	P	P
Retour au DOS	/	/	Esc	/	/

	Joystick	Clavier (sauf C64)	Joystick joueur 2 (sauf CPC)	Clavier joueur 2 (sauf C64 et CPC)
Sauter / Grimper à l'échelle / Se déplacer vers le haut	Haut	Flèche vers le haut	Haut	Touche T
Se déplacer vers le bas / S'accroupir	Bas	Flèche vers le bas	Bas	Touche V
Se déplacer vers la gauche	Gauche	Flèche vers la gauche	Gauche	Touche F
Se déplacer vers la droite	Droite	Flèche vers la droite	Droite	Touche G
Prendre une caisse / Lancer une caisse	Bouton Feu	Espace	Bouton Feu	Tab
Entrer dans une pièce (sauf CPC)	Bouton feu + haut	Espace + Flèche Haut	Bouton feu + haut	Tab + touche T

BM PC & Compatibles/Amiga/Atari ST/C64: En mode 2 joueurs, il peut arriver que l'un des personnages sorte de l'écran. Dans ce cas, la touche F7 (C64: barre espace) redonne la main au joueur dont le personnage n'est plus à l'écran. Le défilement de l'écran (scrolling) va alors suivre les mouvements de ce personnage. A noter que même si votre personnage n'est pas à l'écran, il reste actif. Le personnage continue alors à répondre aux commandes du joueur et peut se faire toucher par un ennemi.

En fonction des situations dans le jeu, les commandes précitées peuvent avoir d'autres fonctions.

ENGLISH

THE BLUES BROTHERS

This Quick Start Card contains details on loading and playing THE BLUES BROTHERS. For complete details on gameplay and goals, please consult the manual. For technical reasons there may be differences between certain formats and the instruction booklet. The CPC/CPC+ version does'nt include a 2 Player mode; it is also impossible to enter the rooms.

WARNING: Keep the original program disk/cassette in the drive while playing.

LOADING INSTRUCTIONS

AMIGA

AMIGA 1000 512 Ko

Switch on monitor and then the computer. Insert KICKSTART1.2 or 1.3 in the internal drive (DFO). After loading KICKSTART1, the Amiga will ask you for WORKBENCH. At this point the loading sequence is the same as for other types of Amiga shown below.

AMIGA 500+, 500, 2000, 3000, 1000 (follow above steps first)

At the WORKBENCH prompt, insert *The Blues Brothers* disk in the drive and the game will load.

ATARI ST

ATARI 520ST, 1040ST, STE, MEGA ST2 AND MEGA ST4 (with TOS in ROM)

Ensure that your computer is switched off and no cartridge is connected. Insert *The Blues Brothers* disk in the drive and switch on the computer. The game will load automatically.

The game contains one disk. This disk may be used with a single-sided or double-sided disk drive.

IBM PC & Compatibles

EQUIPMENT NEEDED

IBM PC, XT, AT, PS1, PS2 or compatible. Tandy 1000, 3000 family. IBM RAM 512 K .

Graphics Hercules, CGA, EGA or VGA. Buzzer or AdLib. DOS 2.0 or higher. Disk drive 51/4 or 31/2.

GETTING STARTED

Switch on monitor and then the computer, and insert the MS/DOS (or PC/DOS) disk in the internal disk drive (A). Your computer will read the system, and will display the on screen prompt A>. Remove your MS/DOS disk from the drive and insert *The Blues Brothers* disk (disk 1 for 51/4 version) in the same drive. Type **BLUES <ENTER>.**

If MS/DOS is on the hard-disk, it loads automatically. Once it is loaded, insert *The Blues Brothers* disk (disk 1 for 51/4 version) in the internal disk drive (A) and type **A:<ENTER>.** The computer displays A>, type **BLUES <ENTER>.**

During the loading sequence, you will access a menu screen. This screen allows you to specify your computer setup. Enter E if you possess a VGA or EGA card, and C if you possess a CGA, Hercules or Tandy card. For the 5 1/4 version, the computer will prompt you to insert the different disks.

COPYING THE PROGRAM ONTO YOUR HARD DISK

The Blues Brothers has a program that lets you copy the game onto your hard drive. Insert Disk 1 in drive A. Type **A: <ENTER>**, then **HDBLUES <ENTER>.** The install program automatically creates a subdirectory called **BLUES** and copies the files into the subdirectory. You will be prompted to insert the remaining disk (5 1/4 version only).

After loading the files, type BLUES <ENTER> to choose the BLUES directory. To launch the game, type BLUES <ENTER>.

COMMODORE C64

Disk: On C128, make sure that no cartridge is connected. Switch on the screen, the disk drive and the computer. Insert the disk in the drive and type **GO64 <RETURN>** then **LOAD»*»,8,1 <RETURN>**. On C64 and SX 64, make sure that no cartridge is connected. Switch on the screen, the disk drive and the computer. Insert the disk in the drive then **LOAD»*»,8,1 <RETURN>**.

Cassette: On C128, make sure that no cartridge is connected. Switch on the screen, the disk drive and the computer. Insert the cassette in the datacorder and type **GO64 <RETURN>** then press **C=** and **RUN/STOP** simultaneously. On C64 and SX 64, make sure that no cartridge is connected. Switch on the screen, the disk drive and the computer. Insert the cassette in the datacorder then press **C=** and **RUN/STOP** simultaneaously.

AMSTRAD CPC 464, 664, 6128, 464+, 6128+

Disk: Switch on the monitor and then the computer. Insert disk and type **RUN "BLUES" <ENTER>**.

Cassette: Switch on monitor and then the computer. Press **CTRL** and **ENTER** keys. Insert your cassette and press PLAY.

COMMANDS

	Amiga	Atari ST	PC	C64	CPC
Music On/Off	F2	F2	F2	/	Menu
Sound effects On/Off	F3	F3	F3	/	Menu
Quit the game	F5	F5	F5	Q	Q
Change character (2 Player Mode)	F7	F7	F7	Space bar	/
Pause	F10	F10	F10	P	P
Back to DOS	/	/	Esc	/	/

	Joystick (except for C64)	Keyboard (except for CPC)	Joystick Player 2 (except for CPC and C64)	Keyboard Player 2
Jump/Climb up a ladder/Move up	Up	Key Up	Up	Key T
Crawl/Squat down	Down	Key Down	Down	Key V
Move to the left	Left	Key left	Left	Key F
Move to the right	Right	Key Right	Right	Key G
Pick up a box/Throw a box	Fire button	Spacebar	Fire button	Tab
Enter room (except for CPC)	Fire button + Up	Spacebar + Key Up	Fire button + Up	Tab + Key T

IBM PC & Compatibles/Amiga/Atari ST/C64: In two player mode, one of the characters may leave the screen. In this event press F7 (except for C64: space bar) to recentre the scrolling on this character. Even if your character is not on the screen, he remains active and responds to the player's commands. Depending on the situation in the game the above instructions may have other functions.

DEUTSCH

THE BLUES BROTHERS

Sie finden auf dieser Karte die Ladeanweisungen und die Befehle des Programmes. Um komplette Instruktionen über den Spielablauf zu erhalten, schlagen Sie im Handbuch nach. Wir haben versucht, so weit wie möglich jeden Computer in Betracht zu ziehen. Doch aus technischen Gründen kann es möglich sein, daß Unterschiede zwischen Anleitung und Darstellung auf der Verpackung sowie dem tatsächlichen Spielverlauf auftreten.

Achtung: Die Spiel-Diskette bzw. Kassette darf während des Spiels nicht aus dem Laufwerk genommen werden.

LADEANWEISUNG

AMIGA

AMIGA 1000, 512 KB

Schalten Sie den Monitor und anschließend den Computer ein. Legen Sie die KICKSTART-Diskette V1.2 oder V1.3 in das interne Laufwerk DF0: ein. Die AMIGA liest das Betriebs-System ein und fragt anschließend nach der WORKBENCH-Diskette. Ab hier geht es weiter, wie bei allen anderen Computern des Typs AMIGA.

AMIGA 500+, 500, 2000, 3000, 1000

(nach Installation des KICKSTART)

Legen Sie die Diskette *The Blues Brothers* anstelle der WORKBENCH-Diskette in das erste Laufwerk ein. Das Spiel wird automatisch geladen.

ATARI ST

ATARI 520ST, 1040ST, STE, MEGA ST2 und MEGA ST4 (mit TOS im ROM)

Stellen Sie sicher, daß Ihr Computer ausgeschaltet und kein Modul eingesetzt ist. Legen Sie die Diskette *The Blues Brothers* in das Laufwerk ein, schalten Sie den Monitor und anschließend den Computer ein. Das Spiel wird automatisch geladen.

Die Spiel-Diskette kann sowohl mit einem einseitigen als auch mit einem zweiseitgen Laufwerk geladen werden.

MS/PC-DOS KOMPATIBLE

Sie benötigsen: einen MS/PC-DOS kompatiblen PC, oder einen Tandy Serie 1000, 3000.

MS/PC-DOS 512 K RAM.

Graphik-Karten Hercules, CGA, EGA oder VGA.

Buzzer oder Sound-Karte AdLib.

MS/PC-DOS V2.0 oder nachfolgende Version.

5,25" oder 3,5" Diskettenlaufwerk;

LADEN DES SPIELS

Schalten Sie den Monitor und den Computer ein. Legen Sie die MS-DOS (oder PC-DOS) Diskette in Laufwerk A: ein. Der Computer liest das Betriebssystem von der Diskette ein und das Prompt A> erscheint auf dem Monitor. Nehmen Sie die System-Diskette aus dem Laufwerk heraus, und legen Sie die Diskette *The Blues Brothers* (Diskette 1 bei der 5,25"-Version) in das gleiche Laufwerk ein. Um das Spiel zu starten tippen Sie **BLUES <ENTER>** ein.

Laden Sie das DOS von der Festplatte, so geben Sie nach dem Laden **A: <ENTER>**, und wenn der Computer das Prompt A> auf dem Monitor anzeigt, geben Sie **BLUES <ENTER>**.

Nachdem das Spiel geladen wurde, gelangen Sie in ein Menü, in dem Sie Ihre Computer-Konfiguration angeben. Benutzen Sie eine VGA- oder EGA-Karte müssen Sie ein E eingeben, und bei Einsatz einer CGA-, Tandy- oder Hercules-Karte geben Sie ein C ein. Bei der 5,25"-Version zeigt der Computer an, wann Sie die verschiedenen Disketten einlegen müssen.

LADEN DES PROGRAMMES VON FESTPLATTE

Auf der Spiel-Diskette finden Sie eine Routine, mit der Sie das Programm auf Festplatte kopieren können. Legen Sie die Diskette (Diskette 1 bei der 5,25"-Version) in Laufwerk A, geben Sie **A: <ENTER>** ein. Geben Sie **HDBLUES <ENTER>** ein. Das Programm bildet automatisch ein Unterverzeichnis mit dem Namen BLUES und wird alle Dateien in dieses neue Verzeichnis hineinkopieren. Bei der 5,25"-Version werden Sie vom Computer aufgefordert, die Disketten zu wechseln.

Wenn alle Dateien kopiert sind, ist das Verzeichnis BLUES automatisch geöffnet. Geben Sie **BLUES <ENTER>** ein, um das Spiel zu starten.

Commodore C64, C128, SX64

Diskette: Commodore C128: Gehen Sie mit **GO64 <RETURN>** in den 64er-Modus. Commodore C128, C64, SX64: Stellen Sie sicher, daß kein Modul eingesetzt ist. Schalten Sie den Monitor und den Rechner an. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein und starten Sie das Programm mit dem Befehl **LOAD «*»,8,1 <RETURN>**.

Kassette: Commodore C128: Gehen Sie mit **GO64 <RETURN>** in den 64er-Modus. Commodore C128, C64, SX64: Stellen Sie sicher, daß kein Modul eingesetzt ist. Schalten den Monitor und den Rechner an. Lege die Kassette in die Datasette ein, spulen Sie sie ganz an den Anfang zurück und drücken Sie gleichzeitig die Tasten **SHIFT** und **RUN/STOP**.

CPC , CPC+

Diskette: Schalten Sie den Monitor und den Rechner an. Legen Sie die Diskette in Laufwerk A: ein, und geben Sie den Befehl **RUN "BLUES" <ENTER>**.

Kassette: Schalten Sie den Monitor und den Rechner an. Drücken Sie gleichzeitig die **CTRL-Taste** und die kleine **ENTER-Taste**. Legen Sie die Kassette ein, spulen Sie sie ganz an den Anfang zurück, und drücken Sie die PLAY-Taste des Rekorders.

BEFEHLE

	Amiga	Atari ST	PC	C64	CPC
Musik ein/aus	F2	F2	F2	/	Menü
Sound-Effekte ein/aus	F3	F3	F3	/	Menü
Das Spiel verlassen	F5	F5	F5	Q	Q
Wechsel von einer Spielfigur zur anderen (Modus für zwei Spieler)	F7	F7	F7	Leertaste	/
Pause	F10	F10	F10	P	P
Zurück ins DOS	/	/	Esc	/	/

	Joystick (Amiga/ST/PC/CPC/C64)	Tastatur (Amiga/ST/PC/CPC)	Joystick Spieler 2 (Amiga/ST/PC/C64)	Tastatur Spieler 2 (Amiga/PC/ST)
Springen / Leiter hinaufsteigen / Nach oben gehen	Hoch	Taste Hoch	Hoch	Taste T
Nach unten gehen / In die Hocke gehen	Runter	Taster Runter	Runter	Taste V
Nach links gehen	Links	Taste Links	Links	Taste F
Nach rechts gehen	Rechts	Taste Rechts	Rechts	Taste G
Eine Kiste nehmen / Eine Kiste werfen	Feuerknopf	Leertaste	Feuerknopf	Tab
Einen Raum betreten (nur Amiga/ST/MS-DOS/C64)	Feuerknopf + Hoch	Leertaste + Taste Hoch	Feuerknopf + Hoch	Tab + Taste T

MS-DOS/Amiga/Atari ST/C64: Im Modus für zwei Spieler kann es passieren, daß eine der Spielfiguren aus dem Spielbereich hinausläuft. In diesem Fall können Sie mit der Taste F7 (C64: Leertaste) die Kontrolle über diese Spielfigur zurückerlangen. Das Scrolling wird danach den Bewegungen der Spielfigur folgen. Bedenken Sie jedoch, daß die Spielfigur auch dann noch aktiv bleibt, wenn sie nicht mehr auf dem Monitor zu sehen ist. Sie gehorcht weiterhin Ihren Befehlen und kann von einem Feind getroffen werden. Je nach Spielsituation, können die eben genannten Befehle andere Funktionen einleiten.

ESPAÑOL

THE BLUES BROTHERS

Para obtener completas instrucciones sobre el desarrollo del juego, consulta el manual. Hemos intentado sacar el mayor provecho de cada uno de los ordenadores, pero por razones técnicas, el jugador podrá encontrar diferencias con lo que se encuentra en la caja.
Atención: el disquete/casete de juego no debe retirarse jamás de la unidad durante el juego.

INSTRUCCIONES DE CARGA

AMIGA

AMIGA 1000 512 Kb

Enciende la pantalla, luego el ordenador e inserta el disquete KICKSTART 1.2 o 1.3 en la unidad interna DF0:. El Amiga lee el sistema interno de este disquete, y te pedirá el disquete de WORKBENCH. Estás en la fase de instalación común a todos los Amiga.

AMIGA 500+, 500, 2000, 3000, 1000
(en los que la fase anterior ha funcionado perfectamente)
Inserta el disquete de *The Blues Brothers* en el lugar del disquete de WORKBENCH en la unidad principal. El juego se cargará automáticamente.

ATARI ST

ATARI 520ST, 1040ST, STE, MEGA ST2 y MEGA ST4
(equipados con TOS en ROM)
Comprueba que el ordenador esté bien apagado y que ningún cartucho esté conectado. Inserta el disquete de *The Blues Brothers* en la unidad, enciende la pantalla y luego el ordenador. El juego se cargará automáticamente.
El disquete de juego puede utilizarse indiferentemente con un lector de una sola cara o bien con un lector de doble cara.

IBM PC y Compatibles

MATERIAL NECESARIO
IBM PC, XT, AT, PS1, PS2 o compatibles.
Tandy 1000, 3000.
512 Kb de RAM.
Tarjetas gráficas Hercules, CGA, EGA o VGA.
Buzzer o tarjeta sonora AdLib.
DOS 2.0 o superior.
Unidad de disco flexible de 5" o de 3".

INSTALACION DEL JUEGO
Enciende la pantalla y el ordenador, luego inserta el disquete de MS/DOS (o PC/DOS) en la primera unidad de disco (A). El ordenador leerá entonces el sistema operativo de este disquete y luego mostrará el indicador A>. Retira el disquete de sistema de la unidad, luego inserta el disquete (disquete 1 para la versión de 5") de *The Blues Brothers* en la misma unidad. Para ejecutar el juego teclea **BLUES <ENTER>**.
Si el DOS se encuentra en el disco duro, una vez que éste se haya cargado, inserta el disquete (disquete 1 en la versión de 5") en la unidad A. Teclea **A: <ENTER>** y cuando el ordenador muestre el indicador A>, teclea **BLUES <ENTER>**.
Durante la carga del juego, accederás a un menú. Esta pantalla te permitirá precisar la configuración de tu ordenador. Debes introducir **E** si posees una tarjeta gráfica VGA o EGA, y **C** si posees una CGA, una Tandy o una Hercules. En la versión de 5", el ordenador te informará de cuando tienes que insertar los diferentes disquetes.

INSTALACION DEL PROGRAMA EN EL DISCO DURO
El juego incluye un programa integrado que te permite copiar el programa en el disco duro. Inserta el disquete (disquete 1 en la versión de 5") en la unidad A. Teclea **A: <ENTER>**. Teclea **HDBLUES <ENTER>**. El programa creará automáticamente un directorio llamado BLUES y copiará allí todos los ficheros. En la versión de 5", el ordenador te informará de cuando insertar los diferentes disquetes.
Una vez que se hayan copiado todos los ficheros, te encontrarás en el directorio BLUES. Teclea **BLUES <ENTER>** para ejecutar el juego.

Commodore C64, C128, SX64

Disquete: En un Commodore 128 teclea **GO64 <RETURN>**. En un Commodore 64, 128 y SX64, asegúrate de que no hay ningún cartucho conectado. Enciende el ordenador y el monitor, inserta el disquete en el lector y teclea **LOAD «*»,8,1 <RETURN>**.
Casete: En un Commodore 128, teclea **GO64 <RETURN>**. En un Commodore 64, 128 y SX64, asegúrate de que no hay ningún cartucho conectado. Enciende el ordenador y el monitor, introduce la cassette en el lector y pulsa **SHIFT** y **RUN/STOP** simultúneamente.

Amstrad CPC464, 664, 6128, 464+, 6128+

Disquete: Enciende el monitor, luego el ordenador. Inserta el disquete y teclea **RUN "BLUES" <RETURN>**.
Casete: Enciende el monitor, luego el ordenador. Pulsa CTRL y ENTER. Inserta el casete en el lector y pulsa PLAY.

COMANDOS

	Amiga	Atari ST	PC	C64	CPC
Activar/desactivar música	F2	F2	F2	/	Menú
Activar/desactivar efectos sonoros	F3	F3	F3	/	Menú
Abandonar el juego	F5	F5	F5	Q	Q
Pasar de un personaje al otro (en modo de 2 jugadores)	F7	F7	F7	Espacio	/
Pausa	F10	F10	F10	P	P
Volver a DOS	/	/	Esc	/	/

Los comandos son los siguientes:

	Joystick (Amiga/ST/PC/CPC/C64)	Teclado (Amiga/ST/PC/CPC)	Joystick jugador 2 (Amiga/ST/PC/C64)	Teclado jugador 2 (Amiga/PC/ST)
Saltar/Cogerse a la escalera/Desplazarse hacia arriba	Arriba	Flecha arriba	Arriba	Tecla T
Desplazarse hacia abajo/Agacharse	Abajo	Flecha abajo	Abajo	Tecla V
Desplazarse hacia la izquierda	Izquierda	Flecha izquierda	Izquierda	Tecla F
Desplazarse hacia la derecha	Derecha	Flecha derecha	Derecha	Tecla G
Coger una caja/Lanzar una caja	Botón de disparo	Espacio	Botón de disparo	Tabulador
Entrar en una habitación (Amiga/ST/PC/C64)	Botón de disparo+Arriba	Espacio+Flecha arriba	Botón de disparo+Arriba	Tabulador+TeclaT

IBM PC y Compatibles/Amiga/Atari ST/C64: En modo de dos jugadores, puede suceder que uno de los personajes salga de la pantalla. En este caso, la tecla F7 (C64: Espacio) permite dar la mano al jugador cuyo personaje ya no está en la pantalla. El desplazamiento de la pantalla seguirá entonces los movimientos de este personaje.
Observa que aunque tu personaje no esté en la pantalla, sigue activo. El personaje seguirá respondiendo a los comandos del jugador y puede que el enemigo le golpee. En función de las situaciones del juego, los comandos anteriormente mencionados pueden tener otras funciones. Para obtener completas instrucciones sobre el desarrollo del juego, consulta el manual.

ITALIANO

THE BLUES BROTHERS

Questa scheda contiene le istruzioni di caricamento del gioco.
Per ottenere informazioni complete sullo svolgimento del gioco, consultate il manuale dell'utente.
Noi abbiamo cercato di sfruttare al massimo le capacità di ogni computer. Ciononostante e per ragioni tecniche, il giocatore può riscontrare alcune differenze nei confronti delle istruzioni o delle annotazioni che si trovano sull'imballaggio.
Attenzione: il dischetto che contiene il gioco non deve mai essere tolto dal drive durante il gioco.

ISTRUZIONI PER L'USO

AMIGA

AMIGA 1000 512 Ko

Accendete lo schermo, poi il computer ed inserite infine il dischetto KICKSTART 1.2 o 1.3 nel drive interno DF0: L'AMIGA legge il sistema interno su questo dischetto e chiede l'introduzione del dischetto WORKBENCH che rappresenta la fase di installazione comune a tutti i computer AMIGA.
AMIGA 500+, 500, 2000, 3000, 1000 (una volta che l'operazione precedente ha perfettamente funzionato), inserite il dischetto *The Blues Brothers* al posto del dischetto WORKBENCH nel drive principale. Il gioco si carica automaticamente.

ATARI ST

ATARI 520ST, 1040ST, STE, MEGA ST2 e MEGA ST4
(con TOS in ROM).
Verificate che il vostro computer sia spento e che nessuna cartuccia sia collegata. Inserite il dischetto *The Blues Brothers* nel drive, accendete lo schermo e poi il computer. Il gioco si carica automaticamente.

Il dischetto che contiene il gioco può essere inserito indifferentemente, in un drive «simple-sided» o in un drive «double-sided».

IBM PC & Compatibili

MATERIALE NECESSARIO
IBM PC, XT, AT, PS1, PS2 o compatibili.
Tandy 1000, 3000.
IBM 512 M RAM.
Scheda grafica Hercules, CGA, EGA o VGA.
Buzzer o scheda sonora AdLib.
DOS 2.0 o versioni ulteriori.
Drive da 5 1/4" o 3 1/2".

INSTALLAZIONE DEL GIOCO
Accendere lo schermo ed il computer, inserite quindi il dischetto MS-DOS (o PC-DOS) nel drive interno (A). Il computer, dopo aver letto il DOS, fa apparire il segno A>. Togliete il dischetto sistema dal drive ed inserite il dischetto (dischetto 1 per la versione da 5 1/4") che contiene il programma *The Blues Brothers* nello stesso lettore. Per lanciare il gioco, digitare **BLUES <ENTER>**. Se il DOS si trova sul disco fisso, una volta caricato, battere **A: <ENTER>** e, quanto il computer visualizza A>, digitare **BLUES <ENTER>**.

Durante la fase di caricamento del gioco, avrete accesso ad un menu che prevede uno schermo per precisare la configurazione del vostro computer. Battere la lettera **E** se avete una scheda VGA o EGA, la lettera **C**, invece, se avete una scheda CGA, Tandy o Hercules. Per la versione 5 1/4", il computer comunica sull'introduzione dei differenti dischetti.

PER INSTALLARE IL PROGRAMMA SU UN DISCO FISSO
Il gioco prevede un programma integrato che dà la possibilità di copiare il programma su un disco fisso. Per effettuare questa operazione, introdurre il dischetto (dischetto 1 per la versione 5 1/4") nel drive A, battere **A: <ENTER>**. Digitare **HDBLUES <ENTER>**. Il programma crea automaticamente una directory chiamata BLUES e vi copia tutti i file. Per la versione 5 1/4", il computer comunica l'ordine di introduzione dei dischetti. Una volta copiati tutti i file, la directory BLUES sarà la directory attiva default. Digitare **BLUES <ENTER>** per lanciare il programma.

Dischetto: Accendete lo schermo e poi il computer. Introducete il dischetto, scrivete: **RUN "BLUES" <ENTER>**.
Cassetta: Accendete lo schermo e poi il computer. Battete su **CTRL** e **ENTER**. Inserite la cassetta nel registratore e premete sul tasto **PLAY**.

COMANDI

	Amiga	Atari ST	PC	C64	CPC
Musica On/Off	F2	F2	F2	/	Menu
Effetti sonori On/Off	F3	F3	F3	/	Menu
Uscire dal gioco	F5	F5	F5	Q	Q
Passare da un personaggio all'altro (modo 2 giocatori)	F7	F7	F7	Spazio	/
Pausa	F10	F10	F10	P	P
Ritorno in DOS	/	/	Esc	/	/

I comandi sono i seguenti:

	Joystick (Amiga/ST/PC/CPC/C64)	Tastiera (Amiga/ST/PC/CPC)	Joystick giocatore 2 (Amiga/ST/PC/C64)	Tastiera giocatore 2 (Amiga/PC/ST)
Saltare / salire sulla scala / Spostarsi verso l'alto	Su	Freccia verso l'alto	Su	Tasto T
Spostarsi verso il basso / Accovacciarsi	Giù	Freccia verso il basso	Giù	Tasto V
Spostarsi a sinistra	Sinistra	Freccia verso sinistra	Sinistra	Tasto F
Spostarsi a destra	Destra	Freccia verso destra	Destra	Tasto G
Prendere una cassa / Lanciare una cassa	Pulsante di tiro	Spazio	Pulsante di tiro	Tab
Entrare in un locale(Amiga/ST/PC/C64)	Pulsante di tiro + Su	Spazio+Freccia verso l'alto	Pulsante di tiro + Su	Tab + Tasto T

IBM PC & Compatibili/Amiga/Atari ST/C64: In modo due giocatori. E' possibile che uno dei personaggi esca dallo schermo. In questo caso il tasto F7 permette di restituire la mano al giocatore il cui personaggio non è più presente sullo schermo. Lo scorrimento dello schermo (scrolling), seguirà allora il movimento di questo personaggio. Da notare che, anche se il vostro personaggio non è presente sullo schermo, esso rimane sempre attivo e continua a rispondere ai comandi impartiti dal giocatore e può anche essere toccato da un nemico. A seconda delle situazioni che si possono incontrare durante il gioco, i comandi di cui sopra possono anche assumere altre funzioni.

Imp. SIPAP / R.C. 54 B 22

BLUES BROTHERS COMMODORE 64

CON DISCHETTO

Su Commodore 128, verificate che non vi siano cartucce nel computer prima di accenderlo. Dopo auerio acceso inserite il dischetto nel drive e battete GO64 e poi LOAD "*",8,1. Su Commodore 64 e SX64, verificate che non vi siano cartucce nel computer prima di accenderlo. Dopo auerio acceso inserite il dischetto nel drive e battete LOAD "*",8,1.

Attenzione: il dischetto che contiene il gioco non deve mai essere tolto dal drive durante il gioco.

CON CASSETTA

Su Commodore 128, accendete lo schermo e verificate che non vi siano cartucce nel computer prima di accenderlo. Introducete la cassetta nel registratore e battete GO64, premete SHIFT e RUN/STOP simultaneamente.
Su Commodore 64 e SX64, accendete lo schermo e verificate che non vi siano cartucce nel computer prima di accenderlo. Introducete la cassetta nel registratore e premete SHIFT e RUN/STOP simultaneamente.

COMANDI

Q:	Uscire dal gioco
Spazio :	Passare da un personaggio all'altro (modo 2 giocatori)
P:	Pausa

Con il joystick i comandi sono i seguenti:

Su:	Saltare / salire sulla scala / Spostarsi verso l'alto
Destra:	Spostarsi a destra
Sinistra:	Spostarsi a sinistra
Giù:	Spostarsi verso il basso / Accovacciarsi
Pulsante di tiro:	Prendere una cassa / Lanciare una cassa
Pulsante di tiro + Su:	Entrare in un locale

In modo due giocatori. E' possibile che uno dei personaggi esca dallo schermo. In questo caso il spazio permette di restituire la mano al giocatore il cui personaggio non è più presente sullo schermo. Lo scorrimento dello schermo (scrolling), seguirà allora il movimento di questo personaggio.
Da notare che, anche se il vostro personaggio non è presente sullo schermo, esso rimane sempre attivo e continua a rispondere ai comandi impartiti dal giocatore e può anche essere toccato da un nemico.

SCOPO DEL GIOCO

L'equipaggiamento dei Blues Brothers è scomparso. Devi aiutarli a trovare ciò che gli manca in modo che possano fare il loro concerto.

Ad ogni livello corrisponde un soggetto diverso:
• Livello 1...Chitarra
• Livello 2...Microfono
• Livello 3...Amplificatore
• Livello 4...Poster del concerto
• Livello 5...Permesso per il concerto

N.B.:per passare al livello seguente, DEVI trovare l'oggetto corrispondente al livello in cui stai giocando.
Se raggiungi la bandiera senza l'oggetto, un punto interrogativo apparirà nel quadro generale degli oggetti (vedi capitolo «Pannello di Controllo»). Devi quindi tornare indietro e cercare l'oggetto.

SELEZIONE GIOCATORI

Subito dopo la pagina introduttiva arriverai alla pagina «Scelta del personaggio» (Choose your player).
Per scegliere Jake o Elwood (o entrambi se vuoi due giocatori) muovi il joystick a destra o a sinistra fino a quando i personaggi non iniziano a ballare. Una volta fatta la tua scelta, spingi il pulsante di fuoco. Dopo di che ti muoverai sulla mappa della città. La mappa indica i diversi livelli che tu dovrai affrontare. Il livello in cui andrai a giocare è segnalato da una nota musicale, mentre quelli già completati sono contraddistinti da una croce.

PANNELLO DI CONTROLLO

Il pannello di controllo è formato da due parti:

1- Quadro Generale degli Oggetti (sia per uno che per due giocatori) Una volta che hai trovato l'oggetto per quel livello, questo cambierà la sua posizione sul quadro. Devi possedere questo oggetto per completare il livello. Se non lo possiedi, un punto interrogativo apparirà al suo posto per ricordartelo.
N.B. Sia con due giocatori che con uno, vi è un solo oggetto per livello, che può essere trovato sia da Jake che da Elwood.

2- Quadro Generale dell'Energia e delle Vite

a) Con un giocatore:

- Figura di Jake o Elwood: ti mostra il personaggio che hai scelto.
- Vite:questo contatore ti dirà il numero di vite che ti sono rimaste. N.B.:ne hai tre (due più quella di partenza).
- Cuori:rappresentano la tua energia. Ne hai tre all'inizio della partita e ne puoi ottenere fino a cinque. Ne perdi uno se vieni toccato da un nemico o se cadi in una trappola. Se perdi tutti i cuori, ti è sottratta una vita.
- Numero di dischi raccolti:quando ne hai raccolti cento, ottieni un cuore extra.

b) Con due giocatori:

- Figura di Jake per il primo giocatore e di Elwood per il secondo. Quando uno dei giocatori muore, la figura cambia e il personaggio non gioca più.
- Vite:questo contatore ti dirà il numero di vite che ti sono rimaste. N.B.:ne hai tre(due più quella di partenza)
- Cuore:rappresenta la tua energia. Ce n'è solo uno per giocatore ed è suddiviso in tre parti. Perdi un terzo del cuore se sei toccato da un nemico o se cadi in una trappola. Se perdi il tuo cuore, ti è sottratta una vita.
- Numero di dischi raccolti: quando ne hai raccolti cento, la tua energia aumenta di un terzo.

I COMANDI

1- Movimenti
Jake ed Elwood si muovono nelle direzioni del joystick.
Per accovacciarsi, muovere il joystick verso il basso.
Puoi anche strisciare trattenendo il joystick verso il basso e spingendolo poi in qualsiasi direzione(destra o sinistra).

Per saltare verticalmente, muovere il joystick in alto.
Per saltare un buco o qualsiasi altro ostacolo, muovere il joystick in alto e poi a destra o a sinistra.
Ricorda che più a lungo tieni il joystick nella direzione del salto, più lontano andrà il tuo personaggio.

Per arrampicarsi su e giù da una scala, metti il tuo personaggio di fronte alla scala e muovi il joystick verso l'alto o il basso per farlo salire o scendere.
N.B. Se la scala è sollevata, fai saltare il personaggio e lui l'afferrerà da solo.

Quando vuoi prendere un pallone, puoi guidare il tuo personaggio a destra o a sinistra mentre sale.
Puoi lasciare il pallone in ogni momento premendo il pulsante di fuoco. Ma attenzione! Se il tuo pallone tocca il cielo, scoppia.
L'ombrello ti permette di fare salti alti e di cadere lentamente.
Puoi guidare il tuo personaggio a destra o a sinistra, camminare e saltare anche mentre hai l'ombrello.
Per lasciare l'ombrello, premi il pulsante di fuoco.

In certi livelli puoi entrare nelle stanze. Per farlo, poni il tuo personaggio di fronte alla porta e, per aprire, premi il pulsante di fuoco e muovi il joystick verso l'alto.
Per lasciare la stanza, segui la stessa procedura.
N.B.Non è possibile entrare in una stanza con una scatola.

In alcuni punti Jake ed Elwood dovranno nuotare o arrampicarsi.
Muovi semplicemente il joystick nella direzione in cui vuoi portare il personaggio.
Per superare un cancello, salta e il tuo personaggio lo scavalcherà. E' possibile passare attraverso dei piani: per farlo, muovi il joystick verso il basso.
Questo vale anche se ti trovi sui mobili (tavolo,letto,scatola,...).

2-Come eliminare i tuoi avversari
Per avanzare, devi eliminare gli avversari che incontri.
Per farlo, delle scatole sono sparse in ogni livello. Per eliminare un nemico, raccogli una scatola; quando il tuo nemico appare sullo schermo, lanciagli contro una scatola.
Per raccogliere una scatola, portati al suo stesso livello (ma non salirci sopra) e premi il pulsante di fuoco.
Con la scatola ti puoi anche muovere.

N.B. il tuo personaggio salta meno in alto con la scatola a causa del maggior peso.....
Non è possibile nuotare o strisciare con la scatola.

Per lanciare la scatola, mettiti di fronte all'avversario e quindi schiaccia il pulsante di fuoco.
Puoi anche lanciare una scatola ad un nemico che è più in alto di te. Per farlo, prima devi saltare e, quando il tuo personaggio è in aria, premi il pulsante di fuoco.

BONUS

1- DISCHI: prendine il più possibile mentre vengono lanciati. Se ne hai più di cento, guadagni un cuore d'energia extra.
2- DISCHI ROTTI: a seconda del livello in cui sei, ti tolgono cinquanta punti dai tuoi dischi.
3- PUNTI INTERROGATIVI: alcuni ti danno punti extra, altri te li tolgono, e altri ancora ti immobilizzano temporaneamente.
4- CUORI: aumentano il tuo livello d'energia di una unità.
5- CAPPELLI E BICCHIERI: ti aggiungono una vita.

 Noi abbiamo cercato di sfruttare al massimo le capacità di ogni computer. Ciononostante e per ragioni tecniche, il giocatore può riscontrare alcune differenze nei confronti delle istruzioni o delle annotazioni che si trovano sull'imballaggio.